



2021年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2020年11月6日

上場会社名 株式会社バンダイナムコホールディングス 上場取引所 東
 コード番号 7832 URL <https://www.bandainamco.co.jp/>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 田口 三昭
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役 経営企画本部長 (氏名) 浅古 有寿 TEL 03-6634-8800
 四半期報告書提出予定日 2020年11月10日 配当支払開始予定日 2020年12月7日
 四半期決算補足説明資料作成の有無： 有
 四半期決算説明会開催の有無： 有 (機関投資家・アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 2021年3月期第2四半期の連結業績（2020年4月1日～2020年9月30日）

(1) 連結経営成績（累計）

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する 四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2021年3月期第2四半期	337,122	△3.5	45,930	△4.2	47,193	△3.2	31,715	△8.4
2020年3月期第2四半期	349,327	4.4	47,941	9.1	48,746	6.4	34,607	1.2

(注) 包括利益 2021年3月期第2四半期 44,190百万円 (46.1%) 2020年3月期第2四半期 30,236百万円 (△22.5%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2021年3月期第2四半期	144.38	—
2020年3月期第2四半期	157.45	—

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2021年3月期第2四半期	683,559	470,050	68.6
2020年3月期	619,819	454,684	72.5

(参考) 自己資本 2021年3月期第2四半期 468,848百万円 2020年3月期 449,292百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2020年3月期	—	20.00	—	112.00	132.00
2021年3月期	—	21.00	—	—	—
2021年3月期（予想）	—	—	—	21.00	42.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無： 無

2021年3月期の期末配当金の予想値につきましては、当社の利益配分に関する基本方針に基づきベース配当を記載しております。

2021年3月期の期末配当金につきましては利益配分に関する基本方針に基づき、別途検討いたします。

3. 2021年3月期の連結業績予想（2020年4月1日～2021年3月31日）

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属 する当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	650,000	△10.2	50,000	△36.5	50,500	△36.7	33,000	△42.8	150.23

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無： 無

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）： 無

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用： 有

(注) 詳細は、添付資料 P. 9「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)」をご覧ください。

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	2021年3月期2Q	222,000,000株	2020年3月期	222,000,000株
② 期末自己株式数	2021年3月期2Q	2,327,146株	2020年3月期	2,324,320株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2021年3月期2Q	219,667,816株	2020年3月期2Q	219,807,530株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(将来に関する記述等についてのご注意)

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想に関する事項は、添付資料 P. 3「1. 当四半期決算に関する定性的情報(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

(四半期決算補足説明資料の入手方法について)

四半期決算補足説明資料は、2020年11月6日に当社ウェブサイトに掲載いたします。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	7
四半期連結損益計算書	
第2四半期連結累計期間	7
四半期連結包括利益計算書	
第2四半期連結累計期間	8
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	9
(セグメント情報)	9
(重要な後発事象)	11

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第2四半期連結累計期間における経済環境は、新型コロナウイルス感染拡大が、国内外の経済全体や個人の生活に大きな影響を与える状況が継続しました。新型コロナウイルス感染拡大に対しては、当社グループは、従業員や家族、顧客をはじめとする様々なステークホルダーの安全を最優先に考え、感染拡大を防ぐための取組みを実施しております。また、デジタルを活用した販売・マーケティングを強化する等、顧客のライフスタイルや嗜好の変化に適合するための様々な施策を推進しました。それに加え、中期ビジョン「CHANGE for the NEXT 挑戦・成長・進化」を掲げ、2018年4月にスタートした3ヵ年の中期計画のもと、IP(Intellectual Property:キャラクター等の知的財産)の世界観や特性を活かし、最適なタイミングで、最適な商品・サービスとして提供することでIP価値の最大化をはかる「IP軸戦略」のさらなる進化のための取組み、成長の可能性が高い地域や事業の強化に向けた取組み、世界の各地域においてALL BANDAI NAMCOでグループが一体となり総合力の発揮を目指す取組み等の施策を推進しました。

当第2四半期連結累計期間につきましては、各事業において新型コロナウイルス感染拡大の影響を受けましたが、国内外のトイホビー事業においてハイターゲット層(大人層)に向けた商品が人気となったほか、ネットワークエンターテインメント事業において、ネットワークコンテンツの主力タイトルや家庭用ゲームのリピーター販売が好調に推移しました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の経営成績は、売上高337,122百万円(前年同期比3.5%減)、営業利益45,930百万円(前年同期比4.2%減)、経常利益47,193百万円(前年同期比3.2%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益31,715百万円(前年同期比8.4%減)となりました。

セグメントごとの経営成績は、次のとおりであります。

[トイホビー事業]

トイホビー事業につきましては、国内において「機動戦士ガンダム」シリーズのプラモデルやコレクターズフィギュア等のハイターゲット層(大人層)向けの商品が、デジタルを活用した販売・マーケティング等が効果を発揮し好調に推移しました。また、「仮面ライダー」シリーズ等の定番IP商品や新規IPを活用した玩具や玩具周辺商材等が人気となりました。しかしながら、アミューズメント施設で展開している商材については、新型コロナウイルス感染拡大を受け施設が休業したことにより影響を受けました。海外においては、アジア地域においてハイターゲット層に向けた商品等が安定的に推移しましたが、欧米地域では、小売店の休業等による影響を受けました。

この結果、トイホビー事業における売上高は128,858百万円(前年同期比0.6%増)、セグメント利益は18,809百万円(前年同期比6.7%増)となりました。

[ネットワークエンターテインメント事業]

ネットワークエンターテインメント事業につきましては、ネットワークコンテンツにおいて、ワールドワイド展開している「DRAGON BALL」シリーズや「ワンピース」、国内の「アイドルマスター」シリーズ等の主力タイトルがユーザーに向けた継続的な施策により好調に推移しました。家庭用ゲームにおいては、新作タイトル「キャプテン翼 RISE OF NEW CHAMPIONS」が好スタートを切ったほか、「DRAGON BALL」タイトル、「TEKKEN(鉄拳)7」、「DARK SOULS(ダークソウル)」シリーズ等の既存タイトルのリピーター販売が、ユーザーに向けた継続的な施策や、デジタル販売需要の高まりから、海外を中心に人気となりました。

この結果、ネットワークエンターテインメント事業における売上高は170,273百万円(前年同期比11.3%増)、セグメント利益は34,726百万円(前年同期比39.1%増)となりました。

[リアルエンターテインメント事業]

リアルエンターテインメント事業につきましては、新型コロナウイルス感染拡大を受け、国内外のアミューズメント施設等を休業したことにより、施設運営、業務用ゲーム機販売とも大きな影響を受けました。また、このような環境変化を受け、オンラインを活用したクレーンゲームの対応や、施設におけるグループの商品・サービスの活用を強化する等のバンダイナムコならではの取組みを推進しました。なお、国や地方自治体からの要請を受けて臨時休業した施設等の休業期間中の固定費を「新型コロナウイルス感染症に伴う店舗臨時休業等による損失」として特別損失に計上しました。

この結果、リアルエンターテインメント事業における売上高は24,320百万円(前年同期比48.0%減)、セグメント損失は8,022百万円(前年同期は1,526百万円のセグメント利益)となりました。

[映像音楽プロデュース事業]

映像音楽プロデュース事業につきましては、「ラブライブ！」シリーズや「アイドルマスター」シリーズ等のIPの映像・音楽パッケージソフトの販売等を行いました。新型コロナウイルス感染拡大を受け、ライブイベントの開催が中止となったことに加え、映像・音楽作品の制作スケジュールの遅れ等により、作品の公開やパッケージソフトの発売が延期となったことが業績に影響を与えました。また、このような環境変化を受け、無観客ライブイベントの配信等の環境変化に対応した新たなライブイベントへの取組みを行いました。

この結果、映像音楽プロデュース事業における売上高は11,091百万円(前年同期比46.6%減)、セグメント利益は826百万円(前年同期比78.5%減)となりました。

[IPクリエイション事業]

IPクリエイション事業につきましては、「機動戦士ガンダム」シリーズや「ラブライブ！」シリーズ等の映像作品の制作やIPの情報発信により話題喚起をはかり人気となりました。また、前連結会計年度に連結子会社となった(株)創通が第1四半期連結会計期間より本ユニットに所属したことにより、同社の収益を計上する一方でのれんの償却が発生しております。

この結果、IPクリエイション事業における売上高は9,559百万円(前年同期比21.8%増)、セグメント利益は1,914百万円(前年同期比15.1%減)となりました。

[その他]

その他事業につきましては、グループ各社へ向けた物流事業、印刷事業、その他管理業務等を行っている会社から構成されており、これらのグループサポート関連業務における効率的な運営に取り組んでおります。

その他事業における売上高は15,700百万円(前年同期比2.3%増)、セグメント利益は661百万円(前年同期比29.1%減)となりました。

(2) 財政状態に関する説明

当第2四半期連結会計期間末における総資産につきましては、前連結会計年度末に比べ63,739百万円増加し683,559百万円となりました。これは主に受取手形及び売掛金が5,833百万円、商品及び製品が4,842百万円、仕掛品が12,171百万円、投資有価証券が17,008百万円増加したことによるものです。

負債につきましては、前連結会計年度末に比べ48,373百万円増加し213,508百万円となりました。これは主に短期借入金が増加したことによるものです。

純資産につきましては、前連結会計年度末に比べ15,366百万円増加し470,050百万円となりました。これは主に配当金の支払額24,606百万円があったものの親会社株主に帰属する四半期純利益31,715百万円を計上したこと等により利益剰余金が増加し、その他有価証券評価差額金が増加したことによるものです。

この結果、自己資本比率は前連結会計年度末の72.5%から68.6%となりました。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

今後につきましては、新型コロナウイルス感染拡大が、社会や経済全体、個人の生活や消費に影響を与え、世界各国において先行きが不透明な状況が継続すると予測されます。また、市場環境やユーザー嗜好の変化がさらに激しくなることが想定されます。

このような環境の中、当社グループは、従業員や家族、顧客をはじめとする様々なステークホルダーの安全を最優先に考え、新型コロナウイルス感染拡大を防ぐための取組みを継続してまいります。また、社会の一員として、商品・サービスを通じ世界中の人々に「夢・遊び・感動」を提供するという企業理念にのっとり、社会や顧客からの要請に応じていきたいと考えております。また、事業面においては、新型コロナウイルス感染拡大が、社会や経済全体、個人の生活や消費に与える影響や市場環境やユーザー嗜好の変化が与える影響を最小限のものとするべく、情報収集と臨機応変な対応を継続してまいります。

なお、2021年3月期の通期の連結業績予想数値につきましては、新型コロナウイルス感染拡大が社会や経済全体に影響を与え、世界各国において先行き不透明な状況が継続することが予測されており、各事業に与える影響を適切に算出することが困難であると考えています。新型コロナウイルス感染拡大による各事業への影響に加え、玩具・ホビー事業における年間最大の商戦期である年末年始商戦の動向や、家庭用ゲームの開発・発売スケジュールの進捗等が業績に与える影響が明らかになった段階で改めて精査を行う予定のため、現時点では修正を行いません。

今後、市場環境の変化等により業績に影響を及ぼす可能性が生じた場合は、速やかに開示を行います。

※ご参考 発生または想定している新型コロナウイルス感染拡大による事業への影響

- ・販売店休業等による消費への影響
- ・イベントの延期や自粛、それに伴うプロモーション等への影響
- ・商品の開発スケジュールへの影響
- ・自社工場及び協力工場における生産スケジュール等への影響
- ・家庭用ゲーム、ネットワークコンテンツの開発スケジュールや運営体制への影響
- ・アミューズメント施設等の休業による影響
- ・映像制作や作品公開、パッケージ販売スケジュールへの影響

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2020年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2020年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	189,856	190,954
受取手形及び売掛金	83,754	89,588
商品及び製品	22,282	27,124
仕掛品	51,098	63,270
原材料及び貯蔵品	3,409	4,595
その他	34,658	52,485
貸倒引当金	△1,398	△1,580
流動資産合計	383,662	426,439
固定資産		
有形固定資産	96,906	99,204
無形固定資産		
のれん	15,704	18,160
その他	11,718	12,532
無形固定資産合計	27,423	30,693
投資その他の資産		
投資有価証券	66,453	83,461
その他	45,807	44,192
貸倒引当金	△432	△431
投資その他の資産合計	111,827	127,222
固定資産合計	236,157	257,119
資産合計	619,819	683,559

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (2020年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2020年9月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	70,169	77,830
短期借入金	946	45,425
引当金	3,892	2,050
その他	67,498	64,015
流動負債合計	142,506	189,321
固定負債		
退職給付に係る負債	9,840	9,496
その他	12,788	14,691
固定負債合計	22,628	24,187
負債合計	165,135	213,508
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,000	10,000
資本剰余金	52,004	52,220
利益剰余金	394,699	401,808
自己株式	△3,634	△3,899
株主資本合計	453,069	460,129
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	16,837	29,174
繰延ヘッジ損益	250	△56
土地再評価差額金	△3,902	△3,902
為替換算調整勘定	△12,321	△12,212
退職給付に係る調整累計額	△4,639	△4,283
その他の包括利益累計額合計	△3,776	8,718
非支配株主持分	5,392	1,202
純資産合計	454,684	470,050
負債純資産合計	619,819	683,559

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

(四半期連結損益計算書)

(第2四半期連結累計期間)

(単位:百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)
売上高	349,327	337,122
売上原価	215,437	206,645
売上総利益	133,889	130,477
販売費及び一般管理費	85,947	84,546
営業利益	47,941	45,930
営業外収益		
受取配当金	569	1,145
持分法による投資利益	343	—
その他	802	631
営業外収益合計	1,716	1,777
営業外費用		
為替差損	818	354
その他	92	159
営業外費用合計	911	514
経常利益	48,746	47,193
特別利益		
投資有価証券売却益	—	276
関係会社整理損失引当金戻入額	21	—
新型コロナウイルス感染症に伴う雇用調整助成金等	—	916
その他	29	87
特別利益合計	51	1,280
特別損失		
減損損失	36	946
新型コロナウイルス感染症に伴う店舗臨時休業等による損失	—	2,275
その他	218	193
特別損失合計	255	3,415
税金等調整前四半期純利益	48,542	45,059
法人税等	13,853	13,411
四半期純利益	34,688	31,647
非支配株主に帰属する四半期純利益又は非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	80	△68
親会社株主に帰属する四半期純利益	34,607	31,715

(四半期連結包括利益計算書)
(第2四半期連結累計期間)

(単位:百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)
四半期純利益	34,688	31,647
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△719	12,248
繰延ヘッジ損益	△63	△306
為替換算調整勘定	△3,995	95
退職給付に係る調整額	292	356
持分法適用会社に対する持分相当額	33	148
その他の包括利益合計	△4,451	12,543
四半期包括利益	30,236	44,190
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	30,172	44,211
非支配株主に係る四半期包括利益	64	△20

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

(税金費用の計算)

税金費用については、当第2四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

(セグメント情報)

I 前第2四半期連結累計期間(自2019年4月1日至2019年9月30日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:百万円)

	報告セグメント						その他 (注) 1	合計	調整額 (注) 2	四半期 連結損益 計算書 計上額 (注) 3
	トイホビ ー事業	ネットワ ークエン ターテイ ンメント 事業	リアルエ ンターテ インメン ト事業	映像音楽 プロデュ ース事業	I Pクリ エイショ ン事業	計				
売上高										
外部顧客への売上高	123,889	150,785	46,514	18,123	5,533	344,847	4,479	349,327	—	349,327
セグメント間の内部 売上高又は振替高	4,155	2,250	295	2,637	2,316	11,655	10,862	22,517	△22,517	—
計	128,044	153,036	46,810	20,761	7,850	356,502	15,342	371,844	△22,517	349,327
セグメント利益	17,620	24,964	1,526	3,837	2,255	50,203	932	51,136	△3,194	47,941

(注) 1. 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、グループ各社へ向けた物流事業、印刷事業等を含んでおります。

2. セグメント利益の調整額△3,194百万円には、セグメント間取引消去277百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△3,472百万円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない管理部門に係る費用であります。

3. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(固定資産に係る重要な減損損失)

該当事項はありません。

(のれんの金額の重要な変動)

該当事項はありません。

(重要な負ののれん発生益)

該当事項はありません。

II 当第2四半期連結累計期間(自2020年4月1日至2020年9月30日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:百万円)

	報告セグメント						その他 (注)1	合計	調整額 (注)2	四半期 連結損益 計算書 計上額 (注)3
	玩具ホビ ー事業	ネットワ ークエン ターテイ ンメント 事業	リアルエ ンターテ インメン ト事業	映像音楽 プロデュ ース事業	IPクリ エイショ ン事業	計				
売上高										
外部顧客への売上高	125,454	168,711	23,922	9,572	4,637	332,299	4,823	337,122	—	337,122
セグメント間の内部 売上高又は振替高	3,403	1,561	397	1,519	4,921	11,803	10,876	22,680	△22,680	—
計	128,858	170,273	24,320	11,091	9,559	344,102	15,700	359,803	△22,680	337,122
セグメント利益 又は損失(△)	18,809	34,726	△8,022	826	1,914	48,253	661	48,914	△2,984	45,930

(注)1. 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、グループ各社へ向けた物流事業、印刷事業等を含んでおります。

2. セグメント利益又は損失の調整額△2,984百万円には、セグメント間取引消去180百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△3,164百万円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない管理部門に係る費用であります。

3. セグメント利益又は損失は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(固定資産に係る重要な減損損失)

該当事項はありません。

(のれんの金額の重要な変動)

「IPクリエイション事業」において、当社の連結子会社である(株)創通の株式を追加取得したことにより、のれんが3,676百万円増加しております。

(重要な負ののれん発生益)

該当事項はありません。

3. 報告セグメントの変更等に関する事項

第1四半期連結会計期間より、従来、「その他」のセグメント区分に属する事業として区分しておりました(株)創通は、IP軸戦略強化のため「IPクリエイション事業」に属する事業に区分を変更いたしました。

なお、(株)創通は前連結会計年度に持分法適用会社から連結子会社となっており、みなし取得日を2019年11月30日としているため、前第2四半期連結累計期間に同社の業績は含まれておりません。

(重要な後発事象)

(取得による企業結合)

2020年9月16日開催の当社取締役会の決議を経て、当社の連結子会社であるネットワークエンターテインメントユニットに所属するBANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S.が、Reflector Entertainment Ltd.の発行済株式の100%を取得する契約を締結し、2020年10月22日付で株式を取得しました。

1. 企業結合の概要

(1) 被取得企業の名称及びその事業の内容

被取得企業の名称：Reflector Entertainment Ltd.

事業の内容：コンテンツの企画・プロデュース、家庭用ゲーム等の開発

(2) 企業結合を行った主な理由

当社グループは、2018年4月にスタートした3ヵ年の中期計画において、IP軸戦略をグローバル市場で強化し、従来のビジネスモデルや常識にこだわることなく、挑戦・成長・進化し続け、エンターテインメント企業として次のステージを目指しています。

現在、ネットワークエンターテインメント事業では、家庭用ゲームビジネスやネットワークコンテンツビジネスにおいて世界市場における存在感を高めるために、タイトルのクオリティ向上や開発体制の増強、マーケティングの強化に取り組んでいます。

Reflector Entertainment Ltd.は、家庭用ゲームタイトルの開発において高い技術開発力を保有しており、現在BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S.とのパートナーシップにより新作タイトル「Unknown 9: Awakening」の開発に取り組んでいます。本株式取得により、重要なパートナー企業であるReflector Entertainment Ltd.をBANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S.の子会社とし、現地発の家庭用ゲームタイトルの創出・拡大に必要な開発体制を強化することで、欧米における家庭用ゲームの日本発タイトルと現地発タイトルのバランスのとれたポートフォリオの構築を目指します。

(3) 企業結合日

2020年10月22日

(4) 企業結合の法的形式

株式取得

(5) 結合後企業の名称

Reflector Entertainment Ltd.

(6) 取得した議決権比率

100%

(7) 取得企業を決定するに至った主な根拠

BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S.が現金を対価として株式を取得したことによるものです。

2. 被取得企業の取得原価及び対価の種類ごとの内訳

取得の対価	現金	1,862百万円
取得原価		1,862百万円

(注) 取得の対価には、条件付取得対価を含めておりません。条件付取得対価については、被取得企業の一定期間の業績の達成水準等に応じて追加の支払いを行う契約となっており、現時点では確定しておりません。

3. 発生したのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

現時点では確定しておりません。

4. 企業結合日に受け入れた資産及び引き受けた負債の額並びにその主な内訳

現時点では確定しておりません。